**Беларускія**

**народныя гульні**

**Сярэдняя група**



**Сярэдняя група**

**Пералік**

1. Злажы комін
2. Пячэнне хлеба
3. Збяры каласкі
4. Млын
5. Хто хутчэй бабулі дапаможа
6. Дзядуля-ражок
7. Барада
8. Дзед Кароль
9. Чараўнік
10. Адгадай, чый галасок
11. Перавозка ураджаю
12. Не намачы ногі
13. Гусі
14. Гусі (1)
15. Гусі (2)
16. Міхасік
17. Лапці
18. Агароднік
19. Збяры Будьбу
20. Каляда
21. Казёл (1)
22. Блін гарыць
23. Замарожаныя
24. Не зваліся. Збі каупачок са снегавіка. Не згубі камяк снегу
25. Баба
26. У арэхі
27. Мароз (1)
28. Мароз (2)
29. Халімон
30. Сорак трэсак
31. Зязюльчынае яйка
32. Птушкі
33. Рыбак
34. Браднік
35. Шчупак
36. Рэпа (1)
37. Жалубок
38. На росу
39. Жыта
40. Бярозка
41. Хустачка
42. Садзі лянок!
43. Пасадка будьбы
44. Птушкі ляцяць
45. Спрытны верабей
46. Гусі ляцяць (2)
47. Пацяг
48. Купалінка
49. Ведзьма
50. Вогнішча
51. Гарэлыш
52. Яблынька
53. Ігрушка
54. Вяроўка-змейка
55. Шэры кот
56. Кошка і мышка
57. Гарлачык
58. Золата
59. Лавіць куры
60. Ліскі
61. Іванка і Марылька
62. Клубок

|  |  |
| --- | --- |
| **3.1 «Злажы комін»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** 2 кошыка; кубікі, на якіх намаляваны комін (для 2-х каманд).  **Апісанне:** дзеці становіцца ў две калоны (па 9 чалавек), каля кожнай стаіць кошык з кубікамі (на кубіках – мазаіка “комін”).  Па сігнале коднае дзіця пераносіць па два кубікі на другі бок пляцоўкі, вяртаецца ў канец калоны. Апошні (з пустымі рукамі) бяжыць да кубікаў і складае з іх “комін”.  Апошняму могуць дапамагаць 2-3 дзіцяці. Астатнія становяцца каля іх і назіраюць.  Пераможцамі з’яўляецца каманда, якая хутчэй справіцца з заданнем. | **3.2 «Пячэнне хлеба»**  **Віды руху:** танцавальныя рухі.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці бяруцца за рукі, утвараюць карагод. У сярэдзіне стаяць двое – хлопчык і дзяўчынка. Карагод рухаецца, усе спяваюць:  *Паскакаў верабей*  *Ды па сметнічку,*  *А сабраў верабей*  *Ўсю сямеечку,*  *Мала нас, мала нас*  *Для пячэння хлеба,*  *А ўжо, а ўжо трэба хлеба нам.*  Усе хто стварае круг робяць фігуры, а дзяўчынка з хлопчыкам выбяраюць найлепшыя. Потым зноў ідуць карагодам і спяваюць, гульня пачынаецца зноў. |
| **3.3 «Збяры каласкі»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** каласкі.  **Апісанне:** гаспадыня кажа:  *Яшчэ ў полі за хатай*  *засталіся каласкі.*  *Калі ласка, дзеці,*  *дапамажыце іх сабраць.*  Па залу раскладаюцца каласкі і другія абсталявання. Гаспадыня выклікае некалькі дзяцей. Пад беларускую народную мелодыю яны рухаюцца па “полю”.  Па сігнале (змаўкае музяка) кожны стараецца сабраць як мага больш каласкоў. Потым усе разам лічаць каласкі і выяўляюць пераможца. | **3.4 «Млын»**  **Віды руху:** хадзьба,нахілы.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары, становяцца адзіць да аднаго спінай, падымаюць рукі ўгару і сашчэпліваюць іх. Удзельніку гульні, што стаяць у крузе, павольна нахіляюць рукі ў правы бок, пераступаюць з нагі на нагу, імітуючы крылы мляна, якія круцяцца, прамаўляюць:  *Млынарня на горцы*  *Крыламі махае, Крыламі махае,*  *Зерне працірае.*  *Сама не глытае, Другі хлеб выпятае.*  У час спеваў дзеці, што знаходзяцца ў сярэдзіне круга, імітуюць колы млына: адзін нахіляецца, другі ў гэты час абапіраецца на спіну таварыша і падымае ногі. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.  **Правілы:** у сярэдзіну круга павінны выйсці дзеці аднолькавай фізічнай падрыхтоўкі. |
| **3.5 «Хто хутчэй бабулі дапаможа»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** 10-12 вядзёркаў з вадой, 4-6 кошыкаў з яблыкамі, 4-6 хусцінак, па 4-6 клубочкаў нітак рознага колеру.  **Апісанне:** дзеці дзеляцца на дзве каманды і выконваюць заданні:   1. прынесці як мага хутчэй вядзерца вады і не разліць; 2. сабраць яблыкі ў кошык з завязанымі вачамі; 3. разблытаць бабуліны клубочкі, што коцік пераблятаў (збіраць па колеру). | **3.6 «Дзядуля-ражок»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** абруч.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць важакі і называюць яго дзядуля-ражок. Ён жыве ў доме, які абазначаны ў баку ад пляцоўцы. Усе дзеці дзеляцца на 2 групы так, каб у кожнай групе была роўная колькасць гульцоў. Адна група размяшчаецца справа ад дому дзядулі-ражка, крокаў за дваццаць, другая – злева, на той жа адлегласці. Гэта іх дамы. Кожная група чым-небудзь адзначае свій дом. Месца паміж гэтымі двума дамамі называецца полем. Дзеці размяшчаюцца ў сваіх дамах, і пачынаецца гульня. Дзядуля-ражок зіркае направа, налева і крычыць:  *- Хто мяне баіцца?*  А ўсе дзеці яму ў адказ:  *- Ніхто!*  Пасля адказу яны перабягаюць са сваего дому ў другі цераз поле. Бягуць і задзірыста падражніваюць важака:  *- Дзядуля-ражок, З’еў чужы піражок!*  Дзядуля-ражок выскоквае са сваего дому і ловіць дзяцей. Кожнаму трэба выкруціцца ад дзядулі-ражка, не даць схапіць сябе. Першы, каго дзядуля-ражок схопіць, становіцца яго памочнікам і разам з ім ловіць іншых. Калі яны зловяць яшчэ каго-небудзь, той далучаецца да іх і ловіць астатніх. Так працягваецца да таго часу, пакуль усе не будуць злоўлены.  **Правілы:** дзеці могуць забягаць у свій дом, каб адпачыць, але заставацца там доўга нельга. |
| **3.7 «Барада»**  **Віды руху:** хадзьба, скачкі, бег.  **Абсталяванне:** хустка, барада.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць па лічылцы вядучага. Ён стаіць у крузе. Дзеці ідуць і спяваюць:  *Прэла, гарэла,*  *За мора ляцела.*  *Вусь, барадусь,*  *Кіслы квас,*  *Лаві, барада, нас!*  Гулец, на каго выпадае “нас”, павінен лавіць усіх. Адзначаецца дом – месца дзе барада не ловіць. Дзеці з крыкам разбягаюцца. Каго барада зловіць, той дапамагае яму лавіць астатніх. Калі гуляць даводзіцца у памяшканні, дзе мала месца, барадзе завязваюць хусткай рукі, ён стараецца схапіць каго-небудзь завязанымі рукамі.  **Правілы:** на слова “нас” дзеці уцякаюць, а барада ловіць іх; нельга лавіць дзяцей у доме, у які яны забягаюць адпачыць. | **3.8 «Дзед Кароль»**  **Віды руху:** бег, скачкі, розныя рухі.  **Абсталяванне:** убор для Караля (накідка або карона).  **Апісанне:** з удзельнікаў гульні выбіраюць дзеда Караля. Усе астатнія адыходзяць ад яго і дамаўляюцца, што яны будуць яму паказваць. Пасля ідуць да Караля і гавораць:  *- Прывітанне, дзед Кароль,*  *З доўгай белай барадой,*  *З карымі вачамі, З белымі вусамі.*  Дзед Кароль у адказ:  *- Прывітанне, дзеткі,*  *Дзе вы былі, што рабілі?*  *- Дзе мы былі, мы не скажам,*  *Што рабілі – мы пакажам.*  Усе робяць рожныя рухі (кожны свае), аб чым дамовіліся раней (напрыклад, мыццё бялізны, чытанне кнігі, чыстку чаравічкаў). Дзед Кароль адгадвае, што абазначаюць рухі каго-небудзь з гульцоў, той уцякае, дзед яго ловіць і той становіцца Каралём. Гульня пачынаецца спачатку. |
| **3.9 «Чараўнік»**  **Віды руху:** розныя рухі.  **Абсталяванне:** убор для Чараўніка (накідка).  **Апісанне:** выбіраецца чараўнік, які садзіцца і чакае дзяцей. Тыя, адышоўшы ўбок, дамаўляюцца, што будуць рабіць, напрыклад, збіраці ягады, купацца ў рацэ і інш.  Потым яны ідуць да чараўніка і гавораць:  *- Добры дзень, чараўнік!*  *- Добры дзень, мілыя дзеткі! Дзе вы былі?*  *- У лесе!*  Дзеці пачынаюць паказваць тое, што яны дамолвіліся рабіць, а чараўнік павінен адгадаць. Калі адгадае, дзеці ад яго ўцякаюць, а ён ловіць іх. Каго зловіць, той становіцца чараўніком, а ранейшы чараўнік ідзе да дзяцей. Гульня пачынаецца спачатку.  **Правілы:** рухі ўсіх дзяцей павінны мець аднолькавы характак; чараўнік мае права лавіць дзяцей толькі на дзначаным месцы. | **3.10 «Адгадай, чый галасок»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці ўтвараюць круг. Адзін з ігракоў становіцца пасярэдзіне і заплюшчвае вочы. Дзеці гавораць:  *Сталі ў круг, - раз! Два! Тры!*  *Павярнуліся, сябры!*  На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе і спяваюць:  *А як скажам – скок, скок, скок…*  Словы *“скок, скок, скок”* спявае ці гаворыць той ігрок, на якога пакажа педагог.  *Адгадай, чый галасок?*  Гэтыя словы спяваюць усе дзеці.  Дзіця, што стаіць у цэнтры з заплюшчанымі вачыма, павінна адгадаці, хто праспяваў словы *“скок, скок, скок”*. Той, каго пазвалі, ідзе на сярэдзіну круга.  **Правіла:** дзіця не мае права расплюшчываць вочы да таго часу, пакуль не скончыцца песня. |
| **3.11 «Перавозка ўраджаю»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** 2 тачкі, 12 кошыкаў з агародзінай.  **Апісанне:** дзеці становяцца па шэсць чалавек у дзве калоны на адным баку пляцоўкі. Першыя ігракі кожная каманды трымаюць у руках тачку, збоку недалёка на зямлі стаіць шэсць кошыкаў з агароднінай. Па сігнале першыя ігракі павінны хутка паставіць кошык з агароднінай на тачку і перавезці тачку на другі бок пляцоўкі.  Затым вярнуцца назад і перадаць тачку другому іграку сваёй каманды. Выйграе каманда, апошні ігрок якой першым прыбяжыць з пустой тачкай на лінію старту. | **3.12 «Не намачы ногі»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** абручы (5-7).  **Апісанне:** вядучы кажа:  *Увосень часта ідзе дождж.*  *На зямлі ўтвараецца лужыны,*  *але дзеці ўмеюць их абыходзіць.*  На зямлі рысуюць 5-7 кругоў (або кладуць абручы) – гэта лужыны, у якія нельга заходзіць. Выбіраецца лавец, ад якога па сігнале ўцякаюць дзеці.  Злоўленым лічыцца той, да каго дакрануўся лавец, і той, хто забягаў у лужыны. |
| **3.13 «Гусі»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраюцца гусі (іх меньш) і рыбы. Гусі становяцца клінам насупраць рыб.  Рыбы пачынаюць:  *- Ляцелі гусі з Белай русі.*  Гусі махаюць крыламі, імітуючы палёт птушак.  *- Есці захацелі,*  *На сіне мора селі.*  Гусі садзяцца.  Рыбы пытаюцца:  *- Што будзеце есці?*  Гусі адказваюць: *“Рыбу!”* – і пачынаюць лавіць рыбак. Тыя, каго зловяць, становяцца гусямі, а астатнія – рыбы. | **3.14 «Гусі»(1)**  **Віды руху:** бег, скачкі.  **Абсталяванне:** шапка ваўка.  **Апісанне:** педагог звяртаецца да дзяцей: *“Вы будзеце гусямі, а я вашай гаспадыняй. Вы пасвіцеся вось тут на траўцы (паказвае месца), а ў тым куце будзе логава ваўка”.*  З дапамогай лічылкі дзеці выбіраюць ваўка. Гулі знаходзяцца ў адным канцы пакоя, гаспадыня – у другім, воўк – убаку.  Паміж гаспадыняй і гусямі адбываецца такая размова:  *- Гусі-Гусі! - Га-га-га!*  *- Есць хочаце? - Ага!*  *- Дык ляціце…*  *Го-го-го… Воўк зубаты за гарой.*  *- Гусі-гусі! - Го-го-го…*  *-Вы не бойцеся яго!*  *- Першай гуска паляцела,*  *Потым – гусяняты.*  *І гусак падняўся смела,*  *Следам – воўк зубаты.*  Гусі бягуць да гаспадыні, а воўк стараецца злавіць каго-небудзь. Злавіўшы адну з гусей, ён вядзе я ў сваё логава. Калі воўк нікога не зловіць, гаспадыня гаворыць:  *Скочыў шэры на дарогу, Толькі не злавіў нікога!*  Гульня паўтараецца некалькі разоў.  **Заўвага:** Калі дзеці вывучаць тыкст, гаспадыняй можа быць хто-небудзь з гульцоў. Гаспадыню, як і ваўка, выбіраюць тады з дапамогай лічылак. |
| **3.15 «Гусі»(2)**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка-маска ваўка, гусака.  **Апісанне:** усе дзеці – хлопчыкі і дзяўчынкі – становятся адзін за адным, трымаючыся за плечы. Самы высокі – спераду. Гэта гусак, ён бароніць гусей ад ваўка. Воўк з усёй моцы дамагаецца схапіць тую гуску, што ззаду ўсіх. Злавіўшы яе, ганяецца за другой, трэцяй, пакуль усіх не пераловіць. | **3.16 «Міхасік»**  **Віды руху:** танцавальныя рухі.  **Абсталяванне:** 6-7 пар абутку.  **Апісанне:** па крузе ставяцца 6-7 пар абутку (гэта “лапці”), 7-8 удзельнікаў становяцца вакол лапцей. дзеці гавораць:  *Ты, Міхасік, не зевай!*  *Хутка лапці абувай!*  Гучыць беларуская народная мелодыя. Дзеці, выконваючы танцавальныя рухі, перамяшчаюцца па крузе. Па сігнале (змаўкае музыка) кожны стараецца хутка надзець лапці. Дзеці, якія засталіся без абутку, выбываюць з гульні.  **Правілы:** пры кожным паўторы гульні адна пара лапцей прымаецца; гульня працягваецца да таго часу, пакуль не застанецца адзін удзельнік. |
| **3.17 «Лапці»**  **Віды руху:** танцавальныя рухі.  **Абсталяванне:** “лапці” (на 2-3 пары менш за колькасць удзельнікаў).  **Апісанне:** да дзяцей прыходзіць Міхаська.  Міхаська:  *Міхасёк, Міхасёк, У госці ідзе.*  *Дзеткам у падарунак*  *Лапці нясе.*  Дзеці:  *Міхасёк, Міхаська,*  *Скажы, калі ласка,*  *Што прынёс, ты хлопец,*  *А ці ўсім нам хопіць?*  Міхаська раскладае па дарозе лапці і кажа:  *Я прынёс вам, дзеткі, лапці!*  *Разбірайце іх хутчэй!*  *Мы пачнём гульню шпарчэй!*  Гучыць беларуская народная мелодыя.  Дзеці, выконваючы танцавальныя рухі, перамяшчаюцца па крузе. Па сігнале (змаўкае музыка) кожны стараецца хутка надзець лапці. Дзеці, якія засталіся без абутку, выбываюць з гульні. | **3.18 «Агароднік»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь агародзінай (рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай і г.д.) і становіцца ў круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ён выходзіць на сярэдзіну круга і стукае палкай аб зямлю. У яго пытаюцца:  *- Хто там? - Агароднік!*  *- За чым прыйшоў? - За рэпай!*  Пасля такога адказу ўсу вядуць карагод і спяваюць:  *Зверху рэпа зялёная,*  *У сярэдзіне тоўстая, К канцу вострая.*  *Хавае хвост пад сябе.*  *Хто да яе ні падыдзе,*  *Усялякі за віхор возьме.*  Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай. Калі ён адгадае, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе і павядзе ў свій агарод.  **Правілы:** агароднік не павінен ведаць, хто назваўся рэпай; адгадваць ён можа тры разы; калі не адгадае, яго мяняюць. |
| **3.19 «Збяры бульбу»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** 2-3 мяшэчка, 10-15 бульбін, 10-15 калец.  **Апісанне:** дзеці падзяляюцца на 2-3 каманды па 8-10 чалавек. Строецца ў калоны на чале з капітанамі, кожны з якіх атрымлівае мяшэчак з бульбай (5 штук). На адлегласці 20-30 крокаў ад калоны чэрціцца 5 кружкоў. Па сігнале капітаны бягуць да ружкоў, садзяць будьбу: кладуць яе ў кружкі і перадаюць пустыя мяшэчкі наступным удзельнікам. Тыя бягуць да кружкоў, збіраюць бульбу, вяртаюцца, перадаюць мяшэчкі наступным і г.д. Выйграе каманда, якая першай закончыць пасадку і збор бульбы.  **Правілы:** садзіць бульбу трэба ў цэнтр кружка; калі бульба выкаціцца з кружка, ігрок вяртаецца і выконвае заданне спачатку. | **3.20 «Каляда»**  **Віды руху:** хадзьба,скачкі.  **Абсталяванне:** розня фізкультурны інвентар, цацкі, малюнкі.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца Каляда і старэйшы. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, кожны трымае ў руках падарунак Калядзе (цацкі, малюнкі і г.д.). Старэйшы прамаўляе:  *Ехала Каляда з Полацка*  *У маляваным вазочку,*  *На вароненькім канёчку, Заехала Каляда…*  Старэйшы называе імя ўдзельніка гульні, напрыклад, Васіль. Каляда пытаецца ў яго: *“Васіль, Васіль, чым даруеш Каляду?”* Хлопчык называе свій падарунак і аддае яго Калядзе. Каляда гаворыць: *“Дзякуй табе за твой добры падарунак”*.  Так называецца імя кожнаго ўдзельніка шульні. У канцы Каляда прамаўляе: *“А зараз я зраблю вам такі падарунак, які ні за золата, ні за грошы не купіш!”* Дзеці спяваюць калыдную песню, а каляда скача, падбіраючы пад мелодыю розныя рухі. |
| **3.21 «Казёл»(1)**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка-маска казла.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраюцца казёл і дзед. Казёл не павінен ведаць, хто з удзельнікаў гульні абраны на ролю дзеда. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, у сярэдзіне якога стаіць казёл, у вядуць дыялог.  Дзеці:  *Дзе ты хадзіў, казёл?*  *Дзе ты брадзіў, казёл?*  Казёл:  *Хадзіў я па лясах, па палях.*  Дзеці:  *Чаму цябе там ваўкі не з’елі?*  Казёл:  *Не баюся я ні ў лесе ваўкоў,*  *Ні ў полі стральцоў.*  *Толькі баяся старога дзеда.*  Пасля гэтых слоў дзеці гучна прамаўляюць: *“Дзед, лаві казла!”* Дзед пачынае лавіць казла, які імкнецца дабегчы да вызначнай мяжы. Калі дзед зловіць яго, то будзе выконваць ролю казла, калі не –выбіраецца новы дзед.  Педаг гульнёй пазначаецца мяжа, за якой казёл будзе ў небяспецы. | **3.22 «Блін гарыць»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** назначаецца лавец. Педагог чэрціць на зямлі круг, у які становяцца дзеці. Лавец, стаўшы спіной да круга на адлегласці 1,5 м, гаворыць: *“Блін гарыць!”*. Усе выбягаюць з круга, але адразу ж імкнуцца забегчы ў яго зноў. Лавец у гэты час спрабуе дагнаць каго-небудзь і дакрануцца да яго рукой. Той, каго дагнаў лавец, будзе вадзіць, гульня працягваецца.  **Правілы:** лавец павінен ганяцца за дзецьмі, якія знаходзяцца за межамі круга. |
| **3.23 «Замарожаныя»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць Дзеда Мароза па лічылцы:  *Дзед Мароз, Дзед Мароз*  *Бабу снежную прынёс,*  *Баба, баба, снегавуха,*  *Не хапай мяне за вуха!*  Разбягаюцца па пляцоўцы. Дзед Мароз бяжыць за імі і імкнецца дакрануцца да каго-небудзь рукой – “замарозіць”. Замарожаны павінен спыніцца і расставіць рукі ў бакі. Гульня скончваецца, калі будуць замарожаны ўсе дзеці. Затым бывіраюць новага Дзеда Мароза і пачынаюць гульню спачатку.  **Правілы:** замарожаны павінен расставіць рукі ў бакі і не рухацца. | **3.24 «Не зваліся»**  **«Збі каўпачок са снегавіка»**  **«Не згубі камяк снегу»**  **Віды руху:** лаженне, кіданне, скачкі.  **Абсталяванне:** каўпак для снегавіка, па тры снежкі кожнаму ўдзельніку, два камякі снегу.  **Апісанне:** дзеці падзяляюцца на дзве каманды і выконваюць заданні.  *Заданне 1.* Ігракі дзвюх каманд праходзяць па снегавым насыпе, на кожны крок яны падымаюць рукі ўгору і апускаюць уніз. Перамагае каманда, якая выканала заданне без памылак.  *Заданне 2.* Кожны ўдзельнік кідае тры снежкі ў каўпак снегавіка. Перамагае каманда, якая большую колькасць разоў трапіць у каўпак снекавіка.  *Заданне 3.* Камяк снегу, заціснуты паміж каленяў, дзеці павінны, скачучы, данесці да снегавіка. Каманда, якая хутчэй скончыла спаборніцтва, лічыцца пераможцай. |
| **3.25 «Баба»**  **Віды руху:** ходзьба, бег.  **Абсталяванне:** невялікі кій, хусцінка.  **Апісанне:** гэта вядомая гульня, падобная да гульні “Апанас” (4.21). Спачатку выбіраюць бабу. Хто-небудзь з дзяцей абхоплівае адной рукой кій. Над яго рукою бярэцца за кій другое дзіця, за ім астатнія. Каму сатанецца канец кія, той і ёсць сляпая бабка, якая з завязаннымі вачыма ловіць дзяцей. | **3.26 «У арэхі»**  **Віды руху:** няма.  **Абсталяванне:** па два арэхі або маленькіх прадметы на кожнага ўдзельніка.  **Апісанне:** удзельнікі гульні бяруць жменю арэхаў і прапаноўваючы адзін аднаму адгадаць, цотная ці няцотная колькасць знаходзіцца ў прыгаршчы, гаворачы:  *Ці цот, ці лішка?*  Той, хто адгадае, атрымлівае гэтыя арэхі, калі не, абавязаны столькі ж вярнуць сябру.  Дзецям дашкольнага ўзросту прапануецца адгадваць, два або тры арэхі знаходзяцца ў прыгаршчы. |
| **3.27 «Мароз» (1)**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** у гульне удзельнічае ад 10 да 30 чалавек. Пры дапамозе лічылкі дзеці выбіраюць Мароза і разбягаюцца па пляцоўцы.  *Ты зялёны,*  *Ты чырвоны,*  *Ты ў кажусе,*  *Ты ў латусе,*  *А ў цябе*  *Сіні нос –*  *Гэта ты*  *Дзед Мароз!*  Марож бяжіць за імі і стараецца дакрануцца да каго-небудзь рукой. Той, да каго ён дакранецца, лічыцца замарожаным, павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі. Ішнія гульцы не могуць яго размарозіць. | **3.28 «Мароз» (2)**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** па лічылцы выбіраецца Мароз. Дзеці ідуць карагодам і спяваюць:  *Двед Мароз, Дзед Мароз!*  *У цябе чырвоны нос.*  *Разам з намі пагуляй,*  *Не марозь, а даганяй!*  Дзеці разбягаюцца ў розныя бакі. Мароз бяжыць за імі і стараецца дакрануцца да каго-небудзь рукой. Той, да каго дакрануўся Мароз, лічыцца замарожанным. Ён павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі. Іншыя ўдзельнікі гульні могуць яго размарозіць, пляснуўшы рукой па плячы. Перамагае Мароз, які здолее замарозіць большую колькасць удзельнікаў гульні.  **Правілы:** пасля кожных 1,5-2 хвіліны гульні выбіраецца новы Мароз. |
| **3.29 «Халімон»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** гімн. Палка, шабля.  **Апісанне:** выбіраецца Халімон. Дзеці ўтвараюць круг. Халімон стаіць у сярэдзіне круга. Дзеці гавораць хорам (1-2 радкі прамаўляюць дзяўчынкі, 3-4 – хлопчыкі).  *Куды ты ідзеш, Халімон?*  *Куды ты ідзеш, братка мой?*  *Не маеш сабе каня на выбар –*  *Бяры сабе кана на выбар.*  Халімон бярэ палку і робіць выгляд, нібыта едзе на кані. Дзеці працягваюць верш.  Халімон бярэ шаблю і размахвае ёю. Дзеці зноў прамаўляюць верш.  Халімон паказвае, каго ён выбраў, а той уцякае. Дзеці хорам лічаць да пяці. Калі Халімон зловіць за гэты час “сябра”, той становіцца на яго месца, калі не, то Халімон выртаецца ў сярэдзіну круга. Гульня працягваецца.  Ролю Халімона выконваюць як хлопчыкі, так і дзяўчынкі. Калі Халімон дзяўчынка, яна ловіць хлопчыка, калі Халімон хлопчык, то ён ловіць дзяўчынку. | **3.30 «Сорак трэсак»**  **Віды руху:** кіданне.  **Абсталяванне:** рознакаляровыя палачкі па колькасці ўдзельнікаў.  **Апісанне:** раней гулялі так: хлопчыкі павінны да ўсходу сонца, не памыўшыся і закрыўшы вочы, падабраць на двары сорак трэсак і высыпаць іх пад печ або перакінуць цераз хату столькі ж палачак. Хто выканае гэта, той вясною знойдзе 40 птушыных гнёздаў (або 40 качаных яек).  Дзеці становяцца ўздоўж лініі. Ім прапануецца кінуць палачку як мага далей. Адзначаецца той, хто здолеў кінуць далей іншых. |
| **3.31 «Зязюльчынае яйка»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** 2-4 абручы, яйкі (тэнісныя мачыкі) для кожнага ўдзельніка, 2-4 лыжкі (драўляныя).  **Апісанне:** педагог пасказвае дзецям: *“У зязюлі яйкі розныя па колеры: блакітныя, зялёныя, бурыя, шэрыя, стракатыя, белыя. Увогуле, зязюля – вельмі цікавая птушка. Яна падкладае свае яйкі ў чужыя гнёзды, пераносячы іх у дзюбе. Вы выконваеце ролю зязюлек і павінны па чархе перенесці яйкі (у лыжках) у гняздо (абруч)”.*  Дзеці дзеляцца на дзве каманды і выконваюць заданне. Выйграе каманда, якая скончыць гульню раней. | **3.32 «Птушкі»**  **Віды руху:** фізкультурныя практыкаванні.  **Абсталяванне:** невялікі прадмет (каменчык, палачка і да т.п.).  **Апісанне:** гульня праводзіцца ў коле. Адзін з гульцоў перадае суседу справа прадмет і кажа: *“Вось птушка. Што гэта за птушка?”*. Сусед прымае прадмет і хутка адказвае: *“Арол”*. Затым перадае прадмет свайму суседу і сам кажа: *“Вось птушка. Што гэта за птушка?”*. *– “Верабей”*, - адказвае той і хутка перадае прадмет наступнаму ўдзельніку гульні.  Прадмет можна перадаваць па крузе некалькі разоў, пакуль запас ведаў удзельнікаў гульні не будзе вычарпаны. Адказваць трэба адразу. Калі дзіця марудзіць, іншыя гульцы пачынаюць дапамагь яму, называючы птушак. Адну і тую ж птушку нельга называць двойчы. Калі хто-небудзь паўторыць назву два разы, плаціць фант, а ў канцы гульні выкупае яго (напрыклад, выконвае фізкультурныя практыкаванні). Гэтак жа гуляюць, называючы звяроў, рыб, насякомых. |
| **3.33 «Рыбак»**  **Віды руху:** скачкі.  **Абсталяванне:** доўгая вяроўка з мяшэчкам на канцы.  **Апісанне:** невялікі мяшочак з пяском (блешню) прывязваюць да доўгай вяроўкі. Гуляць можна на пляцоўцы, у зале або на паляне. Колькасць гульцоў ад 10 да 30 челавек.  Гульцы выбіраюць вядучага – рыбака і становяцца ў круг. У цэнтры знаходзіцца рыбак з блешняй.  Рыбак невысока над зямлёй круціць блешню, паступова павялічваючы хуткасць яе руху. Пры небліжэнні блешні гульцы павінны пераскокваць церез яе, бо калі яна закране гульца, ён выбывае з круга.  Гульня заканчваецца, калі ў крузе застаецца адзін чалавек. Ён становіцца рыбаком, і гульню можна пачынаць спачатку.  **Правілы:** 1. Рыбак, круцячы блешню, паступова ўзнімае яе над падлогай. 2. Па меры таго як частка гульцоў выбывае, круг звужаецца. | **3.34 «Браднік»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** хусцінка.  **Апісанне:** па лічылцы выбіраюць рыбака і завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці – рыбкі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбкі перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць) вакол рыбака. Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца перашкода (сцяна, луўка, крэчла і інш.), дзеці гавораць: *“Мелка!”*. Калі рыбак зловіць каго-небудзь, ён павінен адгадаць па голасу, каго злавіў. На пытанне: *“Хто ты?”*, злоўлены адказвае: *“Я – акунь”*. Калі рыбак не адгадвае, дзеці яму крычаць: *“Жабу злавіў!”*. Рыбак адпускае злоўленаго.  **Правілы:** удзельнікі гульні павінны ўвесь час перамяшчацца па пляцоўцы і абыходзіць рыбака; калі рыбак па голасу не адгадаў, каго з дзяцей-рыбак злавіў, ён зноў пачынае лавіць. |
| **3.35 «Шчупак »**  **Віды руху:** ходзьба, бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці па лічылцы выбіраюць шчупака і матку. Шчупак адыходзіць у бок, а ўсе становяцца ў калону за маткай, моцна трымаюцца за яе і адзін за аднаго. Шчупак кідаецца то ў адзін, то ў другі бок і імкнецца схапіць самага апошняга ў калоне, якая своім “доўгім хвастом” стараецца ўвільнуць ад шчупака. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць схоплены ўсе, хто стаяў за маткаю.  **Правілы:** гулец лічыцца злоўленым, калі шчупак дакранецца да яго рукой; пры паўтарэнні гульні на ролю шчупака і маткі выбіраюць дзяцей з сярэдзіны калоны. | **3.36 «Рэпа»(1)**  **Віды руху:** выцягванне рэпы.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** удзельнікі гульні садзяцца на падлогу адзін за адным, трымаючыся за пояс папярэдняга гульца. Адзін гулец стаіць і гаворыць:  *- Матка, матка, свінні ў рэпе!*  *- Ідзе выгані!*  *- А дазволіш рэпку вырваць?*  *- Вырві, только з карэньчыкам!*  Ён бярэцца за пярэдняга гульца і цягне, пакуль не выцягне яго з рук наступнага, і так па чарзе выцягвае ўсіх і, нарэшце, саму матку. |
| **3.37 «Жалубок»**  **Віды руху:** катанне.  **Абсталяванне:** яйкі (мячыкі), дошчачка.  **Апісанне:** гульня гэта звязана з Вялікоднымі святамі, удзельнічала ў ёй любая колькасць асоб рознага ўзросту (нават дарослыя). Для гэтага спецыяльна рыхтавалі з кары ці дрэва жалубок, клалі яго на нахілым месцы і кацілі па ім яйкі. Пры гэтым стараліся стукнуць яйка, якое пакаціў папярэдні гулец. Патрапіўшы ў яйка, забіралі яго. | **3.38 «На росу»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** сумка пастуха.  **Апісанне:** з ліку ўдзельнікаў гульні выбіраюць пастуха – хлопчыка ці дзяўчынку. Дзеці ідуць карагодам. У сярэдзіне яго стаіць пастух і прамаўляе:  *Паганю валоў да на раннюю росу.*  *Каго люблю – пазнаю па галосу,*  *Каго люблю – той стаіць за плячыма.*  Прамаўляючы апошні радок, ён паварочваецца, а на апошнім слове заплюшчвае вочы і стаіць нерухома. Удзельнік гульні, на яго пакажа пастух, гаворыць: *“Гэта я”*. Патух павінен адгадаць, хто сказаў. Той, голас каго ён пазнаў, тдзе на сярэдзіну круга і становіцца пастухом, а калі не пазнаў – гульня працягваецца з тымі ж удзельнікамі. |
| **3.39 «Жыта»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** сярод тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца гаспадар (хлопчык ці дзяўчынка).  Дзеці ідуць карагодам, імітуючы рост, калыханне жыта, пасярэдзіне якога стаіць гаспадар. Ён прамаўляе:  *Дзе карагод ходзіць,*  *Там жыта родзіць,*  *А дзе не бывае,*  *Там палягае.*  Пасля апошняга слова дзеці хутка садзяцца на кукішкі. Той, хто не паспеў прысесці ці паваліўся, выконвае ролю гаспадара. | **3.40 «Бярозка»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** хустачкі на кожнага удзельніка.  **Апісанне:** за ліку тых, хто гуляе, выбіраецца дзяўчынка-бярожка. Дзеці ходзяць па крузе, паклаўшы хустачкі на плячо, і спяваюць:  *Бярозка белая, Макаўка зялёная,*  *Летам махнасценькая,*  *Зімой сучкаваценькая,*  *Дзе яна стаіць, Там і шуміць.*  Дзяўчынка-бярозка, што стаіць у крузе, пад песню завірае хустачкі, паднімае іх над галавой. Калі заспяваюць:  *Бярозка зялёненькая, Вясной вясёленькая,*  *Сярод поля стаіць, Лісточкамі шуміць,*  *Грыміць, гудзіць, Залатым вяночкам звініць, -*  дзяўчынка імітуе шум лістоў, рух галін: шамаціць сукенкай, махае над галавой хустачкамі.  Пад прыгаворку *“А восенню карані ў бярозкі засынаюць, лісточкі ападаюць!”* дзяўчынка-бярозка абыходзіць карагод і кожнаму на плячо кладзе яго хустачку.  **Правілы:** хустачкі павінны ляжаць свабодна, каб дзяўчынак-бярозка змагла лёгка ўзяць іх. |
| **3.41 «Хустачка»**  **Віды руху:** хадзьба,бег, скачкі.  **Абсталяванне:** хустачка.  **Апісанне:** сярод тых, хто гуляе, выбіраецца гаспадыня (дзяўчынка) ці гаспадар (хлопчык). Дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. У сярэдзіне – гаспадыня, якая трымае ў руцэ хустачку. Усе ідуць карагодам, прамаўляюць, а гаспадыня скача:  *Гаспадыня, гаспадыня,*  *Кідай сваю пражу,*  *Зіма прайшла,*  *Адчыняй свае дзверы,*  *Заві нас у госці!*  Так дзеці прамаўляюць 2-3 разы, але ў нейкі момант нечакана гаспадыня падкідвае хустачку ўверх. Усе хлопцы імкнуцца злавіць яе. Той, каму гэта ўдасца, будзе выконваць ролю гаспадара. Калі ў сярэдзіне карагод знаходзіцца гаспадар, хустачку павінны лавіць дзяўчынкі. | **3.42 «Садзі лянок!»**  **Віды руху:** бег, скачкі.  **Абсталяванне:** абручы (на 2-3 менш, чым гульцоў).  **Апісанне:** перад пачаткам гульні дзеці выбіраюць таго, хто будзе вадзіць. На зямлі чэрцяць кругі – гнёзды (або кладуць абручы).Усе становяцца ў агульны круг і бяруцца за рукі. Той, хто водзіць, ходзіць па крузе і робіць розныя рухі: прысядае, падскоквае і г.д. Дзеці, не разнімаючы рук, павінны паўтараць яго дзеянні. Нечакана вядучы камандуе: *“Садзі лянок!”* Кожны імкнецца заняць гняздо. Той, хто яго не зойме, лічыцца пасажаным лянком, яго садзяць у гняздо, дзе ён знаходзіцца да канцы гульні. Затым гульня працягваецца.  **Правілы:** вядучы павінен падаваць каманду *“Садзі лянок!”* у той момант, калі дзеці зацікаўлены выконваннем разнастайных рухаў. |
| **3.43 «Пасадка бульбы»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** “бульбіны” (тэнісныя мячы або кубікі на кожнага ўдзельніка), 2-3 абручы.  **Апісанне:** дзеці падзяляюцца на 2-3 каманды па 8-10 чалавек. Строяцца ў калоны на чале з капітанамі, кожны атрымлівае бульбіну. На адлегласці 8-10 метраў на падлозе пакладзены абручы. Гэта поле. Па сігнале капітаны бяруць і садзяць будьбу – кладуць яе ў абручы, вяртаюцца назад. Гульню па чарзе працягваюць наступныя члены каманды. Выйграе каманда, якая первай скончыць пасадку будьбы.  **Правілы:** калі будьба выкаціцца з абруча, гулец вяртаецца і кладзе яе на месца. | **3.44 «Птушкі ляцяць»**  **Віды руху:** хадзьба, кіданне.  **Абсталяванне:** 6-8 мячэй.  **Апісанне:** 6-8 пар удзельнікаў становяцца ў дзве шарэнгі. У кожнай пары маецца “птушка” – мяч, рукавіца, шапка пэўнага колеру (белага, жоўтага, чырвонага, блакітнага, аранжавага і інш.). У кожнай шарэнзе аднолькавая колькасць птушак. Адзін з гульцоў камандуе: *“Птушкі ляцяць!”* Гэта сігнал для пачатку гульні. Гулец кідае птішку свайму партнёру, той ловіць яе, адступае на паўкрока назад і ў сваю чаргу кідае яе напарніку. Калі той не зловіць птушку, то садзіцца на землю разам з партнёрам у цэнтры паміж дзвюма шарэнгамі, адзін з іх трымае птушку на каленях. Да іх далучаюцца тыя, хто прайграў. Паступова гульцы выбываюць, а шарэнгі разыходзяцца на большую адлегласць.  Пераможцамі становіцца пара ўдзельнікаў, якая змагла не ўпусціць сваю птушку на самай вялікай адлегласці. |
| **3.45 «Спрытны верабей»**  **Віды руху:** бег, скачкі.  **Абсталяванне:** флажок.  **Апісанне:** на зямлі чэрцяць круг дыяметрам 2 м. Каб яго можна было бачыць здалёк, усярэдзіну ставяць флажок. На адлегласці 10-15 м ад круга дзеці строяцца ў шарэнгу. Па лічылцы:  *Скакаў верабей па сцяне;*  *Зламаў ножку – цяжка мне!*  *Вераб’іха скача, Ды па ножцы плача.*  *Верабей, верабей, Не дзяўбі канапель:*  *Ні маіх, ні сваіх, Ні суседзяў маіх!*  *Адгукніся, верабей, Вылятай у круг хутчэй!*  дзеці выбіраюць вераб’я і разбягаюцца па пляцоўцы, а той, каму выпала быць вераб’ём, ловіць іх. Каго верабей зловіць, той дапамагае яму лавіць астатніх. Тыя, каго ловяць, могуць адпачыць, калі забягуць у круг, але затрымлівацца там доўга нельга. Гульня заканчваецца, калі ўсе дзеці будуць злоўлены.  **Правілы:** заставацца ў крузе можна не больш чым адну хвіліну; калі нехта выбег з круга, то не павінен тут жа вяртацца назад. | **3.46 «Гуси ляцяць»(2)**  **Віды руху:** фізкультурныя практыкаванні.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці садзяцца паўкругам, рукі кладуць на калені. Педагог тлумачыць правілы гульні: *“Я буду называць прадметы і пытацца: “Лятае?” Напрыклад: “Голуб лятае? Самалёт лятае?” і гэтак далей. Калі я назаву прадмет, які на самой справе лятае, вы падымеце рукі. Калі я назаву прадмет, які не лятае, рукі падымаць не трэба. Вам трэба быць уважлівымі, таму что я буду падымаць рукі і тады, калі прадмет лятае, і тады, калі ён не лятае. Хто памыліцца, заплаціць фант”.*  Пастукваючы па каленях, педагог і дзеці гавораць: *“Паехалі?”* -*“Паехалі”*. Затым настаўнік пачынае гульню: *“Галка лятае?”* – і падымае рукі. Дзеці паўтараюць гэты рух. *“Дом лятае?”* – пытае педагог і падымае рукі. Дзеці трымаюць рукі на каленях.  У многіх дзяцей спачатку рукі неадвольна, у сілу пераймання, падымаюцца кожны раз. Але ў тым і заключаецца сэнс гульні, каб своечасова стрымацца і не падняць рукі, калі названы нелятаючыя прадметы. Хто не стрымаўся, плаціць фант і выкупляе яго ў канцы гульні. Таго, хто памыліўся, можна злёгку падражніць. Напрыклад:  *Дуб ляціць, На ім Ваня(Пеця) сядзіць!*  *Карова ляціць, хвастом круціць.*  *На ёй Каця сядзіць, На нас глядзіць:*  *“Упаду, паб’юся, Другі раз не памылюся!”* |
| **3.47 «Пацяг»**  **Віды руху:** перацягванне.  **Абсталяванне:** невялікі прадмет-метка.  **Апісанне:** дзеці падзяляюцца на дзве роўныя па сіле каманды, якія строяцца ў шарэнгі па адной лініі, спераду – дужэйшыя, ззаду – слабейшыя. Затым усе гульцы бяруць адзін аднаго рукамі за пояс. Паміж камандамі на землю кладзецца невялікі прадмет-метка. Першыя гульцы каманд стоячы над метай, гэтак жа бяруць адзін аднаго за пояс, і каманды пачынаюць павольна цягнуць кожная ў свій бок.  Выйграе каманда, якая здолее разарваць ланцуг другой каманды або перацягнуць яе цераз метку.  **Правілы:** дзеці кожнай каманды павінны моцна трымацца адзін за аднаго, каб не разарваўся ланцуг. | **3.48 «Купалінка»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** шапачка.  **Апісанне:** сярод удзельнікаў гульні выбіраюцца Капалінка (дзяўчынка) ці Купала (хлопчык). Дзеці ідуць кругам у карагодзе. Купалінка падыходзіць да іх і пытаецца: *“Чаму вы залатым замком замкнёны ды тканінаю завешаны?”*.  Дзеці хорам адказваюць: *“Мы Купалінку чакаем. Залаты замочак адамкнём. Тканіну адвесім”*. Дзеці пускаюць Купалінку ў сярэдзіну карагода і пытаюцца:  *Купалінка, купалінка, Ту-ту-ту!*  *Дзе ж твая дачка? Ту-ту-ту!*  Прамаўляючы словы *“Ту-ту-ту”*, яны прытупваюць нагамі і пляскаюць у далоні.  Купалінка адказвае:  *У полі кветачкі рве,*  *Кветачкі рве, вяночкі ўе!*  Дзеці тым часам ідуць карагодам і прамаўляюць:  *А нашай (-аму)* (называюць іля дзяўчынкі ці хлопчыка)  *Не хапіла вянца, А ёй (яму) трэба чапца.*  Купальнка хуценька падбягае да дзяўчынкі ці хлопчыка і надзявае яму чапец (звычайную шапачку). Той выконвае ролю Купалінкі ці Купалы. |
| **3.49 «Ведзьма»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** папараць-кветка (галінка дрэва ці кветачка), вяночак для Купалінкі.  **Апісанне:** з ліку ўдзельнікаў гульні выбіраюцца ведзьма (дзяўчынка) ці вядзьмар (хлопчык) і Купалінка. Дзеці ідуць карагодам у сярэдзіне якога стаіць Купалінка, і прамаўляюць хорам:  *Купалінка, Купалінка,*  *Купалінка наша,*  *Дай нам золата багата.*  Купалінка адказвае:  *Дам вам папараць-кветку,*  *Будзеце багаты. Багаты*  *На ўвесь белы свет.*  Дае аднаму з удзельнікаў папарець-кветку. Потым Купалінка гаворыць:  *Вядзьмар (ці ведзьма) ідзе,*  *Папараць-кветку адбярэ.*  Дзеці імгненна ўтвараюць паўмесячык і хаваюць рукі за спіну, нібыта хаваюць папараць-кветку. Вядзьмар павінен адгадаць, у каго знаходзіцца падарунак Купалінкі. Як только ён пакажа на тако, хто хавае кветачку папараці, той уцякае ад ведзьмара і імкнецца аддаць кветачку Купалінцы. Калі гэта яму ўдаецца, ён выконвае ролю Купалінкі, калі не – ведзьмар. | **3.50 «Вогнішча»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** калок, вяроўка (1,5-2 м), розныя рэчы (мячыкі, скакалкі і інш.).  **Апісанне:** забіваецца калок у зямлю, да яго прывязваецца вяроўка даўжынёй у паўтара-два метры. Вакол складваюцца розныя рэчы. Выбіраецца вартаўнік, астатнія – пажарнікі. Яны становяцца вакол вогнішча і пачынаюць прамаўляць хорам: *“Гарыць, палае, ратунку не мае! Дапамажыце тушыць!”* (2-3 разы). Пасля гэтых слоў кожны бяжыць да калка, каб схапіць адну якую-небудзь рэч. А вартаўнік адной рукой трымае вяроўку, а другой імкнецца дакрануцца да каго-небудзь. Той, да каго ён дакрануўся, становіцца вартаўніком, і гульня працягваецца. |
| **3.51 «Горэлыш»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца гарэлыш (хлопчык ці дзяўчынка). Дзеці становяцца пара за парай, а ўперадзе спіною да іх стаіць гарэлыш. Ён павінен азірацца. Гарэлыш гаворыць: *“Гару”*. Дзеці адказваюць: *“Гары, гары ясна, каб не пагасла!”*.  Пасля гэтых слоў апошняя пара падзяляецца, абягае вакол усіх удзельнікаў і гарэлыша, каб зноў аб’яднацца. Гарэлыш імкнецца злавіць аднаго з іх.  Калі ён зловіць, тады становіцца з другім удзельнікам параю уперадзе іншых, а гарэлышам становіцца той, хто адбіўся ад сваёй пары. Калі не, то пара, якая аб’ядналася, становіцца ўперадзе.  У час гульні дзеці імкнуцца шумець, каб гарэлыш не пачуў, як бяжыць апошняя пара. | **3.52 «Яблынька»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапачка яблынькі.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца яблынька. Дзеці ўтвараюць круг, пасярэдзіне разце яблынька. Усе прамаўляюць хорам:  *Дрэва, дрэва, дзераўцо,*  *Ты вялікае ўзрасло!*  Уздымаюць рукі ўверх – паказваюць, якое яно вялікае. Потым зноў гавораць:  *Карані твае глыбока,*  *А галіначкі высока!*  Паказваюць, як выкова галінкі, як глыбока карані.  *Яно яблыкам частуе*  *Ды частуе, не шкадуе,*  *Будзем яблыкі звіраць,*  *Тое дрэўца шанаваць.*  Пасля гэтых слоў удзельнікі шульні пачанаюць звіраць яблыкі. А яблынька ў гэты момант імкнецца ўцячы. Дзеці пачынаюць лавіць яе. Той, хто першы дакранецца да яе рукой, будзе яблынькай. |
| **3.53 «Ігрушка»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці становяцца ў круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца хлопчык або дзяўчынка. Спяваючы, дзеці ходзяць у карагодзе вакол ігрушкі.  *Ой, пасажу ігрушку*  *У мосце, у мосце.*  *Няхай мая ігрушка*  *Расце, расце.*  *Я ж маладзенька,*  *Плешчу, скочу,*  *Толькі свае ігрушкі*  *Хочу.*  Ігрушцы задаюць пытанні, як яна вырасла. Калі, нарэшце, ігрушка адказвае, што яна вырасла і грушы на ёй паспелі, усе набліжаюцца, каб ушчыпнуць яе, а потым уцячы. Каго ігрушка зловіць, той становіцца ў сярэдзіну круга. Гульня працягваецца. | **3.54 «Вяроўка-змейка»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** вяроўка.  **Апісанне:** на зямлі чэрцяць вялікі круг, вакол якога садзяцца ўсе дзеці. За кругам ходзіць вядучы. Нечака ён кідае на сярэдзіну круга вяроўку-змейку. Усе бягуць, імкнучыся як мага хутчэй стаць на яе. Каму месца не хопіць, выбывае з гульні.  **Правілы:** нельга шіурхаць іншых, імкнучыся стаць на вяроўку; вядучы, кідаючы змейку ў круг, паступова робіць яе карацейшай да таго часу, пакуль на яе зможа стаць только адзін удзельнік, які і становіцца вядучым. |
| **3.55 «Шэры кот»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** маска ката.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць ката па лічылцы:  *Раз, два, тры, чатыры,*  *Ката грамаце вучылі:*  *Не чытаць, не пісаць,*  *А за мышкамі скакаць.*  Мышы становяцца за катом у калону. Калона рухаецца па пляцоўцы. Паміж катом і мышамі ідзе размова:  *- Ёсць мышы ў стозе?*  *- Ёсць!*  *- Баяцца ката?*  *- Не!*  *- А я, катафей, разганю ўсіх мышэй!*  Мышы разбягаюцца, кот іх ловіць.  **Правілы:** дзеці павінны знаходзіцца ў калоне да слоў *“разганю ўсіх мышэй”*; вымаўляць тэкст трэба дакладна, зразумела. | **3.56 «Кошка і мышка»**  **Віды руху:** бег, скачкі.  **Абсталяванне:** маскі кошкі і мышкі.  **Апісанне:** па лічылцы дзеці выбіраюць кошку і мышку. Усе астатнія, узяўшыся за рукі, становяцца ў круг. Круг размыкаюць у двух месцах, утвараючы вароты. Мышка знаходзіцца ў крузе, кошка за кругам. Па сігнале кошка імкнецца злавіць мышку. Кошка можа трапіць у круг толькі праз вароты. Мышка бегае, дзе хоча, пралазіць пад рукамі дзяцей. Калі кошка зловіць мышку, яны мяняюцца ролямі.  **Правілы:** кошка і мышка павінны часта мяняцца ролямі. |
| **3.57 «Гарлачык»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** медальёны-гарлачыкі.  **Апісанне:** дзеці сядзяць у крузе на кукішках. Гэта гарлачыкі. Па крузе ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:  *- Колькі каштуе гарлачык?*  Дзіця адказвае:  *За гарлачык гэты*  *Дай нам зусім крышку:*  *Каб ніколі не хварэць –*  *Маннай кашы лыжку.*  Пасля гэтых слоў дзіця-гарлачык паднімаецца на ногі і бяжыць па крузе ў адным напрамку, а пакупнік – насустрач яму. Кожны імкнецца заняць свабоднае месца. Той, хто спазняецца, становіцца пакупніком.  **Правілы:** дзеці павінны бегчы па крузе ў розных напрамках, пасля слоў *“маннай кашы лыжку”*, кожны з іх імкнецца заняць свабоднае месца. | **3.58 «Золата»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** маленькая рэч (золата).  **Апісанне:** дзеці садзяцца ў рад. Адно дзіця – водзячы. Ён дзеліць золата, непрыкметна хаваючы яго ў руках каго-небудзь з дзяцей. Потым водзячы адыходзіць на 3-4 крокі і крычыць: *“Золата, да мяне!”*.  Той, у каго схавана золата, павінен усхапіцца і бегчы да водзячага. Але ўсе ўважліва сочаць адзін за адным і імкнуцца затрымаць іграка з золатам. Калі таму не ўдаецца выскачыць з рада, кожны застаецца на сваім месцы. Калі ж гульцу з золатам удаецца вырвацца, ён становіцца водзячым, а водзячы займае яго месца. Гульня працягваецца.  **Правілы:** дзеці не павінны падаваць выгляду, што золата ў іх няма. |
| **3.59 «Лавіць куры»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка-маска пеўня, хустка (пытка).  **Апісанне:** дзеці выбіраюць пеўня, усе астатнія – куры. Певень растаўляе рукі і гоніць курэй пад печ:  *- Кыш пад печ, кыш пад печ…*  Потым певень пытае:  *- А колькі вас ёсць? - Колькі ў лесе дроў!*  Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх. Пасля ўсе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. З кожнай курыцай у яго адбываецца размова:  *- На чым сядзіш? - На ганачку.*  *- За што трымаешся? - За клямачку.*  *- А што гэта з боку? - Бочка.*  *- А што ў бочцы? - Мёд.*  *- А каму есці? - Мне, а пеўню нос у смале.*  Тады певень пляскае пыткаў курыцу, тая ўцякае і хаваецца. Калі ж курыца на пытанне *“Каму есці?”* адказвае *“Певень, для цябе мядок”*, - ён яе не чапае, а пераходзіць да наступнай. | **3.60 «Ліскі»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** невялікія прадметы для кожнага дзіцяці.  **Апісанне:** па лічылцы выбіраецца водзячы – ліс. Дзеці ўтвараюць круг дыяметрам 10-12 м. Кожны кладзе перад сабой невялікі прадмет – ліску. Ліс падыходзіць да аднаго з удзельнікаў і пытаецца:  *- Дзе быў?*  *- У лесе.*  *- Каго злавіў?*  *- Ліску.*  *- Верні мне ліску.*  *- За так не аддаю.*  *- За што аддасі, кажы сам.*  *- Калі абгоніш, тады дам!*  Пасля гэтых слоў абодва бягуць па крузе ў процілеглыя бакі. Гаспадаром ліскі становіцца той, хто займе свабоднае месца ў крузе і возьме ў рукі прадмет. Ролю ліса выконвае ўдзельнік, які адстаў.  **Правілы:** бегаць дазваляецца па-за межамі круга. |
| **3.61 «Іванка і Марылька»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** дзве хусцінкі.  **Апісанне:** з гурта выбіраюцца Іванка і Марылька. Удзельнікі ўтвараюць вялікі круг, у цэнтры якога знаходзіцца Іванка і Марылька з завязаннымі вачыма. Па камандзе Іванка павінен злавіць Марыльку, увесь час пытаючыся: *“Марылька, дзе ты?”* А Марылька адказвае: *“Тут я, Іванка, тут”*. Калі Іванка зловіць Марыльку, выбіраецца новая пара, і гульня паўтараецца. | **3.62 «Клубок»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці стаяць ў крузе і гавораць нараспеў: *“Холадна стала, трэба ніткі матаць”*. Назначанае дзіця падыходзіць па чарзе да кожнага, кланяецца і запрашае ісці за сабой. Так працягваецца да таго часу, пакуль усе не стануць па спіралі адзін за адным, узяўшыся за рукі. Першы ў радзе пачынае рухацца па спіралі і вядзе за сабой астатніх. Так утвараецца вялікі клубок. Пасля гэтага першы ў радзе гаворыць:  *- Холадна стала. Вось і гатовы наш клубок.*  *Трэба цёплы шаль вязаць.*  У гэты час клубок паступова размотваецца ў доўгі ланцужок, і тады дзеці гавораць:  *- Які доўгі і цёплы шалі атрымаўся.*  **Правілы:** дзеці павінны моцна трымацца за рукі пры ўтварэнні клубка і пры размотванні яго ў доўгі ланцужок. |